

С помощью средств игрового движка Unity при разработке игрового приложения были созданы диалоговые окна внутри редактора, с помощью которых можно создавать игровые уровни, а также управлять переводом игры на различные языки.

Приложение реализовано таким образом, что изменение настроек множества механик производится с помощью конфигурационных файлов в редакторе Unity. Чтобы изменить настройки игры (например, скорость полёта шарика), необходимо поменять соответствующее значение в конфигурационном файле без необходимости изменения кодовой базы. Аналогичным образом настраивается поведение различных блоков: для каждого блока есть определённый набор настроек его поведения.

Преимуществом такого варианта игры является простой и интуитивный интерфейс, а также наличие различного вида блоков и бонусов, которые делают игровой процесс для пользователя более разнообразным.

Литература

1 Джейсон, Г. Игровой движок. Программирование и внутреннее устройство, 3-е издание / Г. Джейсон. – СПб. : Питер, 2021. – 1136 с.

В. Д. Гузов, С. В. Киргинцева
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ „TO-DO LIST“ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ HTML, CSS И JAVASCRIPT

В современном мире программирования одной из актуальных задач является разработка удобных и эффективных веб-приложений, которые обеспечивают комфортное взаимодействие пользователей с данными и повышают их продуктивность.

Разработано веб-приложения „To-Do List“ с использованием HTML, CSS и JavaScript [1, 2]. Приложение предназначено для управления задачами пользователей, позволяя добавлять, редактировать, удалять и отмечать выполненные задачи. Возможна реализация дополнительного функционала, такого как сортировка, фильтрация и сохранение данных в локальном хранилище. Теоретической основой

разработки является использование принципов клиент-серверной архитектуры и современных методов работы с DOM API и событиями в JavaScript.

Для автоматизации процесса разработки и повышения удобства использования веб-приложения создана адаптивная и интуитивно понятная пользовательская интерфейсная часть, реализованная с помощью CSS. Кроме того, применение JavaScript обеспечивает динамическое обновление списка задач без перезагрузки страницы, что делает работу с приложением более удобной и продуктивной.

Литература

- 1 Дакшини, А. HTML, CSS и JavaScript для начинающих / А. Дакшини. – Москва : Питер, 2021. – 320 с.
- 2 Флэнаган, Д. JavaScript: Подробное руководство / Д. Флэнаган. – Санкт-Петербург : Символ-Плюс, 2020. – 1100 с.

И. П. Доценко, С. В. Киргинцева
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА «ОДЕЖДА И ОБУВЬ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ JAVA, JS, REACT

В современном мире онлайн-торговля становится неотъемлемой частью бизнеса, а развитие удобных и надежных интернет-магазинов играет ключевую роль в привлечении клиентов и увеличении продаж. В данной работе рассматривается разработка интернет-магазина обуви и одежды с использованием современных технологий веб-разработки. Проект основан на стеке технологий JavaScript, React и Java, что обеспечивает высокую производительность, удобство использования и масштабируемость [1]. Клиентская часть реализована с использованием React, что позволяет создать динамичный и отзывчивый пользовательский интерфейс [1]. Серверная часть на Java обеспечивает обработку запросов, управление базой данных и интеграцию с платежными системами [2].

Разработанное приложение включает в себя функционал управления каталогом товаров, систему фильтрации и поиска, личный кабинет пользователя, а также механизм оформления заказов. Кроме того, предусмотрена адаптивная верстка для удобного использования